

CAPÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

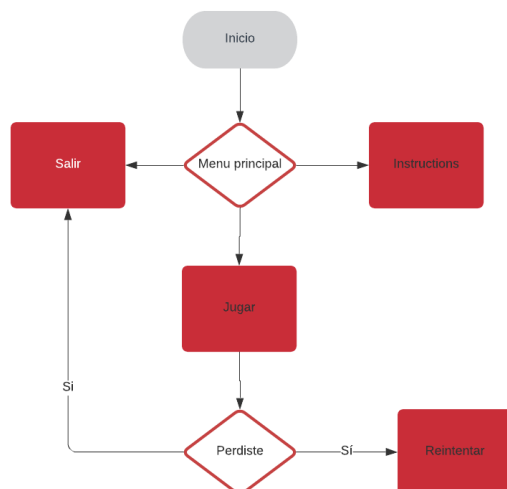
2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)

	Semana 1	Semana 2	Semana 4	Semana 5
Capítulo 1	Jheyson y Diógenes			
Capítulo 2	Diógenes y Jheyson			
Capítulo 3				
Capítulo 4				

Leyenda: ■ Completado ■ Pendiente

En este diagrama se muestra la distribución del trabajo de los participantes del grupo e informa el estado sobre el desarrollo del proyecto ya sea completado o pendiente a lo largo de las semanas.

2.2 Diagramas y Casos de Uso



2.3 Plataforma

Desktop y web

2.4 Género

Musica

2.5 Clasificación

Everyone (E)

2.6 Tipo de Animación

2D

2.7 Equipo de Trabajo

- Productor: Diógenes Fernández y Jheyson Toribio
- Diseñador: Diógenes Fernández y Jheyson Toribio
- Artista: Diógenes Fernández
- Programador: Diógenes Fernández
- Sonido: Diógenes Fernández y Jheyson Toribio
- Aseguramiento de calidad: Diógenes Fernández y Jheyson Toribio

- Ventas y mercadotecnia: Jheyson Toribio
- Administración de la comunidad: Jheyson Toribio

2.13 Mecánica del Juego

KeyHeroes funciona presionando un botón al momento de que una pieza venga hacia él. al presionarlo se puntuará la precisión del jugador según que tan preciso presionó el botón a medida que va bajando el mapa de piezas, que en un conjunto con el resto crearían un ritmo, que es el objetivo del juego.